

12TAILS MAGAZINE

Vol.1 Jan-Feb 2012





สารบัญ

About Us	4
แฉวเสียง บ.ก.(Editor Talk)	5
World of Tails - [The Basic Guide]	
○ ระบบภารกิจ (Mission)	6
○ ระบบ Quest	10
○ ระบบสื่อสาร (Communication)	12
○ ระบบ Rank Point (RP) PVP	
อาริน่า และการเบิกร่องจากกองทัพน	15
○ การซื้อของจาก NPC และผู้เล่น	
(ร้านกระต่าย)	19
○ Gaza Airline and Chapters	22
แก๊งป่วนก๊วนนาง	28
มองตลาด 360 องศา	30
จับหางคุย	32

About Us



บรรณาธิการอำนวยการ : mebel
บรรณาธิการทริคส์ : Jetter
บรรณาธิการศิลปกรรม : Ares
บรรณาธิการต้นฉบับ : Scicu

ออกแบบและจัดวางนิตยสาร : mpfamily และ bluemallo

ผู้ตีพิมพ์และเผยแพร่ : Anasuch

ปกหน้าและปกหลัง : Ares

ศิลปิน Fan Art : sweetcrescent

ศิลปินการ์ตูนสั้น : warinmon

ช่างภาพ : InMusic และ warinmon

ตรวจทานและเรียบเรียง : Jaeshiizou และ ADVGreen

นักเขียนหลัก : epicwin และ tanabodi

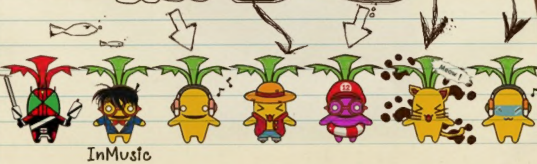
นักเขียนร่วม : sonhp, zel2ine, Anasuch และ ADVGreen

ที่ปรึกษานักเขียน : uekiko

จับทางคุย : Jetter

วิเคราะห์โครงร่าง : Royalman

ทีมสอบททริคส์ : fook2540, sonhp และ zel2ine



InMusic



uekiko

epicwin

tanabodi

Jaeshiizou

Warinmon

©2011 12Tails Magazine
สงวนลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์ พ.ศ. 2537
อนุญาตให้เผยแพร่โดยไม่เห็นค่าใช้จาก ภายใต้เงื่อนไข
Creative Commons BY-NC-ND, ต้องแสดงที่มาของงานทุกครั้ง ห้ามใช้ในงานพาณิชย์ ได้รับความอนุเคราะห์จาก บริษัท นีล ดีไซน์
สงวนภาพ และเนื้อหาจากเกมลิขสิทธิ์ของทางออนไลน์ที่เรานำมาเผยแพร่ไว้โดยไม่หวังกำไร
อนันต์ งามเกิด ผู้ถือลิขสิทธิ์เกมลิขสิทธิ์ทางออนไลน์จาก บริษัท บิ๊กบ๊าย สตูดิโอ จำกัด
ข้อมูลนี้เป็นสาธารณสมบัติทำขึ้นในเดือนธันวาคม พ.ศ. 2554 ผู้อ่านจึงศึกษาข้อมูลและควรเปลี่ยนแปลง การในเกม
สืบสองหาออนไลน์แล้วจากเว็บไซต์ www.12tails.com เพื่อประโยชน์ของตัวผู้อ่าน

Editor Talk.

แหว่เสียบง บ.ก.



Mebel

สวัสดีจากทุกคน

ผม Mebel ยินดีที่รู้จักครับ ขอเกริ่นก่อนว่านิตยสาร 12Tails Magazine เล่มที่ริเริ่มโดยคุณ misigi จาก Herorangers Webboard แต่สามารถโดยตัวผม (หรือฉัน) หลังจากได้สมัครเข้าร่วมเพื่อนใน Webboard ของ BigBug Studio และ Herorangers มาช่วยกันทำจนเป็นรูปเป็นร่างขึ้นมา

ก็...ช่วงนี้ได้ข่าวว่าทาง BigBug Studio กำลังเตรียมทำชุดสำหรับ Champion ของแต่ละ Server ส่วนตัวผมรู้สึกดีใจแทน Champion ครับ แต่ก็แอบน้อยใจและอยากให้มีแฟ้มชุดเสื้ออาภรณ์สำหรับคนบางคนจนอาจมีบ้างถึง ขอแบบใส่ได้ทั้งงานหลวงงานราษฎร์ และไม่ต้องสวมจับสลาอีกด้วย เพราะช่วงนี้ คงต้องมียังไม่ค่อยจะดีสักเท่าไร (ฮา)

เจ้าเรื่องดีที่ว่า... สำหรับเนื้อหาเล่มแรก จะเน้นในเรื่องที่ผู้เล่นต้องไม่ควรรู้ เช่น พื้นฐานการกับแอมเมอ

การซื้อขายเบื้องต้น การพูดคุยกับเพื่อนร่วมเกม และอื่นๆ เพราะทางทีมงานนิตยสารเห็นว่าบทความดังกล่าวยังขาดอยู่ ผู้เล่นใหม่ผู้เล่นเก่าจะได้บ้าง รู้สึกดีและมีกำลังใจในการเล่น

นอกจากเนื้อหาหลักแล้ว เรายังมี บทสัมภาษณ์ตัวละคร หรือแอนิเมชัน ผู้สร้างเกมสองทางออนไลน์และบทวิเคราะห์สำหรับนักเล่นเกมสองทางออนไลน์ ของ ฟังก์ Royalmak ซึ่งจะมาบอกเล่าเรื่องต่างๆที่พวกเราอาจจะยังไม่รู้กันครับ

นอกเหนือจากเนื้อหาหลักแล้ว เรายังมี บทสัมภาษณ์ตัวละคร หรือแอนิเมชัน ผู้สร้างเกมสองทางออนไลน์และบทวิเคราะห์สำหรับนักเล่นเกมสองทางออนไลน์ ของ ฟังก์ Royalmak ซึ่งจะมาบอกเล่าเรื่องต่างๆที่พวกเราอาจจะยังไม่รู้กันครับ

สามารถติดตามข่าวสารผ่านกรู๊ป Feedback @ 12Tails Magazine ใน Webboard ของ BigBug Studio และ Herorangers แล้วเราก็จะมา 12 tails Magazine จะรับไม่ผิดจากตัวฉบับครับ

สุดท้ายนี้ ก็ขอฝากนิตยสาร 12Tails Magazine ไว้ให้ทุกคนด้วยครับ

mebel v.



สวัสดีผู้อ่านทุกท่านครับ ทักทายกันเป็นครั้งแรกกับนิตยสาร 12 Tails Magazine นิตยสารเพื่อคนรักเกมสืบล่องทางออนไลน์ทุกท่านครับ สำหรับเกมสืบล่องทางออนไลน์นั้นนับเป็นเกม MORPG Action 3D online เกมแรกของประเทศไทยเลยทีเดียว โดยทีมพัฒนาเกมนั้นเป็นคนไทยทั้งหมด จึงไม่แปลกใจเลยที่กระแสตอบรับของเกมนี้จะเยอะมากมาย เพื่อเป็นการแนะนำผู้เล่นใหม่ให้รู้จักเกม สืบล่องทางออนไลน์ รวมไปถึงเพิ่มเติมความเข้าใจแก่ผู้เล่นเดิม วันนีเราจะนำเสนอระบบที่สำคัญต่างๆ ของสืบล่องทางออนไลน์ให้แก่ทุกท่าน โดยทีมนักเขียนของเราทุกคน ต้องขอฝากตัวแก่ผู้อ่านทุกท่านและหวังว่าจะสนุกกับเกมสืบล่องทางออนไลน์ ไปพร้อมกับพวกเราครับ

ระบบภารกิจ (Mission)

เกมสืบล่องทางออนไลน์นั้นเป็นเกม Action MORPG แบบลงมิชชั่นทำภารกิจต่างๆ ให้สำเร็จซึ่งนักเล่นเกมยุคใหม่อาจไม่ค่อยเคยเนื่องจากในประเทศไทยตอนนี้เกมแนวทำภารกิจมีน้อยมาก แน่นอนว่าเรื่องแรกที่จะแนะนำในคอลัมน์นี้คือระบบการเข้าร่วมภารกิจนั่นเอง

หลังจากจากที่ผู้เล่นผ่าน Tutorial มาแล้วก็จะมาโผล่ที่ Novice Ground ซึ่งเป็นแคมป์สำหรับผู้เล่นใหม่ซึ่งหากผู้เล่นต้องการที่จะเข้าเล่นมิชชั่นก่อนอื่นให้มองหาเฟืองไม้หลังคาน้ำสีแดงที่อยู๋ในบริเวณนั้น โดยจะมี NPC Red Panda รอผู้เล่นมารับภารกิจ



หลังจากเรารู้กับ Red Panda เพื่อเริ่มภารกิจ จะได้พบกับหน้าต่าง ดังรูป

ซึ่งสำหรับรายละเอียดของหน้าต่างนี้ประกอบด้วย

1. ส่วนเลือก Chapter ของมิชชั่นผู้เล่นสามารถกดแท็บแต่ละแท็บเพื่อทำการเปลี่ยนไปเลือกภารกิจของ Chapter อื่นๆ ได้ การที่ผู้เล่นจะสามารถเลือกภารกิจใน Chapter ถัดไปได้นั้น ผู้เล่นจะต้องผ่านการภารกิจทั้งหมดใน Chapter ก่อนหน้าเสียก่อน

2. ส่วนแสดงรายการภารกิจ ประกอบด้วยสองส่วนหลัก ได้แก่ ส่วนใหญ่ด้านล่างที่แสดงรายการภารกิจและส่วนแท็บเลือกรูปแบบการแสดงผลซึ่งมีอยู่สามรูปแบบประกอบด้วย

- **Mission** เป็นแท็บที่ทำให้แสดงรายการภารกิจทั้งหมดที่เราสามารถสร้างห้อง หรือเข้าร่วมกับคนอื่นได้ โดยภารกิจจะเพิ่มขึ้นเมื่อผู้เล่นทำการภารกิจสำเร็จ ในหนึ่ง Chapter จะมี 8 ภารกิจด้วยกัน โดยภารกิจที่ 1-6 จะเป็นภารกิจทั่วไป มีหลายรูปแบบตามแต่ละภารกิจจะกำหนดวิธีการผ่าน ส่วนภารกิจที่ 7 เป็นภารกิจเนื้อเรื่องและภารกิจสุดท้ายจะเป็น PvP แบบ Friendly mode ซึ่งการจะเปิด Chapter ถัดไปนั้นผู้เล่นเพียงแค่ผ่านจนถึง ภารกิจที่ 7 ก็ สามารถเปิด Chapter ถัดไปได้ครับ เมื่อผู้เล่นเลือกภารกิจ

ที่ต้องการแล้ว ชื่อรูปภาพและรายละเอียดของภารกิจจะปรากฏที่ส่วนภารกิจด้านขวา

- **Area** เป็นแท็บที่ทำให้แสดงรายการภารกิจที่ผู้เล่นอื่นในพื้นที่นั้นสร้างอยู่ เรียงลำดับจากห้องที่สร้างล่าสุด โดยแต่ละรายการ จะแสดงชื่อภารกิจ หมายเลขภารกิจ ชื่อของผู้สร้างห้อง เวลาของผู้สร้างห้อง และจำนวนคนในห้อง เมื่อผู้เล่นเลือกภารกิจที่ต้องการแล้ว ชื่อ รูปภาพ และรายละเอียดของภารกิจ จะปรากฏที่ส่วนภารกิจด้านขวาเหมือนแบบแรก

- **Friend** เป็นแท็บที่แสดงรายการภารกิจที่เพื่อนในรายชื่อ Friend list ของเราสร้างอยู่ โดยมีรายละเอียดแบบเดียวกับ Area

3. ส่วนรายละเอียดภารกิจ จะแสดงชื่อ รูปภาพและรายละเอียดภารกิจที่ผู้เล่นเลือกไว้โดยที่ด้านล่างของส่วนนี้จะมีปุ่มตั้งห้องและปุ่มเข้าร่วมภารกิจที่เราเลือกโดยปุ่มเข้าห้องที่มีคนตั้งไว้แล้ว

4. ส่วนแสดงข้อกำหนดและอันดับของภารกิจ โดยจะแสดงช่วงเวลาที่สามารถเข้าเล่น และเหมาะสมภารกิจนั้น ๆ จำนวนการชนะ แพ้และออกภารกิจ อัตราความสำเร็จในการเล่นภารกิจนั้น สถิติที่ดีที่สุดในการผ่านภารกิจ และท้ายสุดเป็นข้อกำหนดต่าง ๆ ของภารกิจ โดยที่ไอคอนรูปถุงหมายถึง สามารถใช้ไอเทมในภารกิจได้ ไอคอนรูปปูปี หมายถึง สามารถขี่ยานพาหนะ (Mount) ในภารกิจได้ ไอคอนรูปเสา First tails หมายถึง สามารถเปลี่ยนตัวละครในระหว่างภารกิจได้ และไอคอนรูปนางฟ้าหมายถึงสามารถรอเวลาเพื่อฟื้นคืนชีวิตได้เมื่อตายครับ

5. ส่วนสนทนา โดยส่วนนี้จะมีหน้าจอดูข้อความการสนทนา ส่วนปุ่มด้านล่างนั้น จะเป็นปุ่มเปลี่ยนรูปแบบการสนทนา โดยที่แท็บ Area นั้นจะเป็นการสนทนานอกหน้าต่างสร้างภารกิจ ส่วน M นั้นจะเป็นการสนทนาภายในหน้าต่างสร้างภารกิจครับต่อไปจะขออธิบายหน้าต่างของการเล่นภารกิจ การเข้าร่วม และการสร้างห้องนะครับ

หลังจากที่ผู้เล่นเลือกภารกิจที่ต้องการได้แล้วให้กดที่ชื่อภารกิจที่ต้องการ จะสังเกตได้ว่าหน้าต่างอธิบายภารกิจนั้นจะเปลี่ยนไปตามรูป



ด้านล่างของหน้าต่างอธิบายภารกิจจะมีปุ่มอยู่สามอันหากผู้เล่นต้องการสร้างห้องเองให้กดปุ่ม Create หากผู้เล่นต้องการจะเข้าร่วมภารกิจนั้นๆ เลยทันทีให้กดที่ปุ่ม Join เพื่อลุ่มเข้าห้องภารกิจที่มีการตั้งไว้แล้ว ส่วนปุ่มสุดท้ายนั้นหากเรากดที่ Private room ก่อนที่จะกด Create เพื่อสร้างห้องจะทำให้ห้องที่เราสร้างนั้นเป็นแบบห้องส่วนตัวที่เราได้เฉพาะเพื่อนที่อยู่ใน Friend list สำหรับการสร้างห้อง หลังจากที่เรากด Create เพื่อสร้างห้องมาแล้วจะเข้ามาอยู่ในหน้าต่างรอทำภารกิจดังรูป

สิ่งที่แสดงอยู่ในหน้าจอรอทำการกิจนั้น จะแสดงช่อง slot ของผู้เข้าร่วม โดยจะมีจำนวนของ slot ตามที่แต่ละภารกิจจะกำหนด จำนวนผู้เข้าร่วมไว้ โดยที่แต่ละแถวนั้นจะแสดงชื่อตัวละคร เมื่อนั้นดู เลเวลของผู้เข้าร่วมไว้

สำหรับผู้สร้างห้องนั้น สามารถปรับเปลี่ยนแบบของห้องได้ โดยการเปลี่ยน slot ให้เป็นรูปแบบต่างๆ ได้แก่

- Public อนุญาตให้บุคคลทั่วไปเข้าร่วมภารกิจได้
- Private อนุญาตเฉพาะเพื่อนที่มีรายชื่ออยู่ใน Friend list เท่านั้น

- Close ปิดไม่ให้มีผู้เล่นอื่นสามารถเข้ามาได้ สำหรับการเคลื่อนย้ายตำแหน่งและการขับออกจากห้องภารกิจนั้น ผู้สร้างสามารถคลิกลากชื่อของผู้ร่วมภารกิจเพื่อสลับตำแหน่งของผู้ร่วมภารกิจ และสามารถขับออกจากห้องได้ด้วย การเปลี่ยนรูปแบบของ slot ให้เป็น private หรือ close ก็จะเป็นการขับออกจากห้องครับ

ที่ด้านล่างของหน้าจอภารกิจนั้น จะสังเกตว่ามีปุ่ม Random loot เมื่อกดปุ่มนี้ การเก็บไอเทมหลังจากเสร็จสิ้นภารกิจจะเป็นแบบสุ่มของที่ได้รับครับ แต่สำหรับผู้เข้าร่วมภารกิจจะไม่สามารถกดปุ่ม Random loot ได้ การเริ่มภารกิจและยกเลิกภารกิจ

เมื่อผู้เล่นได้เข้ามาในห้องรอเล่นภารกิจแล้ว ให้ผู้เล่นกดปุ่ม ready ด้านหลังของ slot ตัวละคร เพื่อยืนยันความพร้อม หลังจากที่มีผู้เล่นทุกคนในห้องกด ready ครบแล้ว ผู้สร้างห้องจะสามารถกดปุ่ม start เพื่อเริ่มภารกิจได้ แต่ถ้าผู้เล่นต้องการออกจากห้อง หรือยกเลิกภารกิจ ผู้เล่นสามารถกดปุ่ม cancel เพื่อกลับออกไปยังหน้ารายชื่อภารกิจ



ระบบ Quest



สำหรับระบบ Quest ของเกมนี้ ได้รวบรวม Quest ทั้งหมดไปอยู่ที่ NPC Mimi ซึ่งเธอจะมีหน้าที่ในการแจกจ่าย Quest ให้กับฮีโร่ทั้ง 12 ทางโดย Mimi อยู่ภายในเมืองแสงด้านขวามือก่อนถึงหน้าผา เมื่อเราคุยกับ NPC Mimi เราจะพบกับ หน้าต่าง ดังรูป



Available Quest

no quest currently available

Level

Key Quest

Total Quest

Highest Quest Completed 0

Quest Ranking: 10



Summary

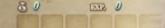
no

Objectives



no

Rewards



1 : แสดง Quest ที่สามารถรับได้ในขณะนี้ซึ่งจะมีการบอกลำดับ Quest ชื่อ Quest และถูกขอร้องโดยใคร

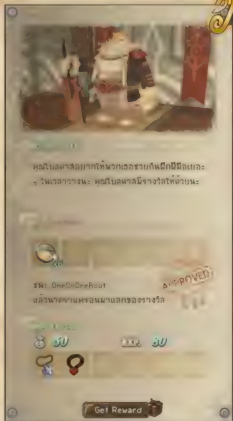
2 : เมื่อทำการเลือก Quest จะมีการแสดงคำอธิบายของ Quest (Summary) ไอเทมที่ต้องการ (Objective) และรางวัลจาก Quest (Rewards) ซึ่งจะมีทั้งเงิน Gold ค่าประสบการณ์ และ ไอเทมต่างๆ

3 : ปุ่ม Accept Quest ซึ่งใช้สำหรับรับ Quest นั้นๆ

4 : แสดงลำดับ Quest (Level) เพียงเท่านั้น ซึ่งหากเลเวลสูงสุดของ Family ของผู้เล่นไม่ถึงเลขลำดับ Quest ผู้เล่นจะรับ Quest นั้นไม่ได้

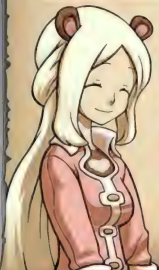
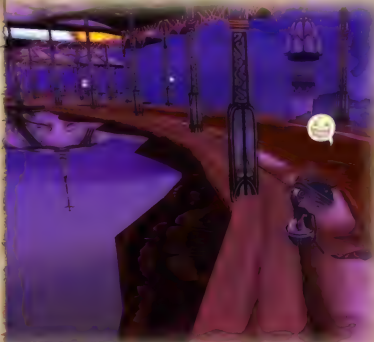
โดยในการรับ Quest นั้น มีสิ่งที่จะต้องทราบ ดังต่อไปนี้

- สามารถรับ Quest ได้ครั้งละ 1 อย่างเท่านั้น ซึ่งแต่ละ Quest จะมีความยากง่ายต่างกัน
- ถ้ายกเลิก Quest Cancel Quest Quest ที่รับมาจะหายไปและต้องรอ 6 ชั่วโมง Quest นั้นจึงย้อนกลับมาให้เลือกอีกครั้ง
- หากรับ Quest ไปแล้ว และจำสิ่งที่ต้องทำหรือไอเทมที่ต้องการไม่ได้ เราสามารถกลับไปถาม NPC Mimi ได้ หรือสามารถคลิกปุ่ม Quest ที่ Menu เพื่ออ่านคำอธิบายอีกครั้งก็ได้ แต่จะไม่มีการบอกจำนวนไอเทมที่ Quest ต้องการ



ภายหลังจากที่รับ Quest มาเรียบร้อยแล้ว ผู้เล่นจะต้องทำตามข้อกำหนดของ Quest ให้สำเร็จ ซึ่งเมื่อทำ Quest เสร็จแล้ว ให้กลับมาคุยกับ Mimi เช่นเดิม เราจะได้พบหน้าจอตงรูปด้านขวา จะพบปุ่ม **Get Reward** ซึ่งหากยังทำตามเงื่อนไข Quest ไม่ครบ จะไม่มีขึ้นปุ่มนี้ขึ้นมา

เมื่อกดปุ่ม **Get Reward** ไอเทมที่ใช้ในการส่ง Quest (Objective) จะถูกหักไปทันที พร้อมขึ้นหน้าต่าง ตงรูปด้านขวา ซึ่งเราจะต้องกดปุ่ม **Get All** เพื่อรับ Item ทุกชิ้น หรือดับเบิลคลิกทีละชิ้น เพื่อเลือกของที่ต้องการก็ได้ ในกรณีที่ช่องว่างไม่พอ ให้ลากไอเทมไปที่ถังขยะ เพื่อทิ้งไอเทมที่ไม่ต้องการ หลังจากนั้นให้คลิกปุ่ม Finish เพื่อรับ Quest ใหม่, (คำเตือน : หากช่องไม่ว่าง และทำการกด Finish เราจะไม่สามารถกลับไปรับรางวัลนั้นได้อีก)



คำถามที่เจอบ่อย :

ทำ Quest หมดหน้าแล้วทำไม Quest ใหม่, ถึงไม่ขึ้น

Mimi

รอน้อยสิจ๊ะ Mimi จะเพิ่ม 1 Quest ให้ทุกๆ 6 ชั่วโมงตามลำดับของ Quest นี้ และต้องทำ Quest เก่าๆ ให้จบด้วย นะ อีกอย่างอย่าลืมไปเก็บ LV ด้วยละ เพราะ ถ้า LV ไม่มีถึงมีก็ต้องเอา Quest เก่าๆ ที่ยากขึ้นมาให้ทำแทนนะ

ระบบสื่อสาร (Communication)

การเพิ่มเพื่อน (Add Friend)

เกม Online ทุกเกม ล้วนมีระบบที่สามารถติดต่อสื่อสารกับเพื่อนที่เราเคยพบเจอตามสถานที่เก็บค่าประสบการณ์ต่าง ๆ หรือแม้แต่วิธีหาเพื่อนที่รู้จักกันในโลกภายนอกโดยระบบเพิ่มเพื่อนและยังสามารถรู้ได้ว่าเพื่อนของเรา Online หรือ Offline อยู่

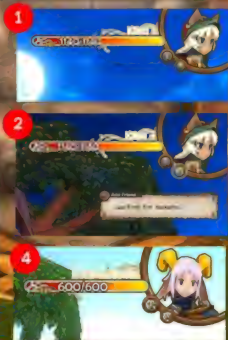
การเพิ่มเพื่อนในเกม 12 ทาง Online มีวิธีการเพิ่มเพื่อน 2 วิธีดังนี้

1) วิธีการเพิ่มเพื่อนด้วยวิธีการคลิก

1.1 ให้คลิกขวาที่ตัวละครของผู้เล่นอื่น (ภาพที่ 1) ที่เราต้องการเพิ่มเพื่อนจากนั้นเมนูบนขวาของหน้าจอจะปรากฏหน้าต่างต่าง (ภาพที่ 2) จะมีตัวอักษร T และ F ขึ้นมา ให้กด ให้เรากด F เพื่อทำการเพิ่มเพื่อน

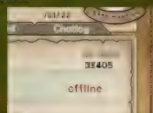
1.2 เมื่อเราทำการกด F ตามข้อ 1.1 จะมีกรอบภาพเล็ก ๆ ขึ้นมาว่า "waiting for (Family Name ของผู้เล่นที่เราต้องการเป็นเพื่อนด้วย)" (ภาพที่ 3) สำหรับผู้ถูกร้องขอเป็นเพื่อน จะมีกรอบภาพเล็ก ๆ ขึ้นมาว่า "add (Family Name ของผู้เล่นที่มาขอเป็นเพื่อน)" (ภาพที่ 4) ถ้าเรากดตกลงก็กดปุ่ม Yes แต่ถ้าเราปฏิเสธก็กดจากภาพที่เมนูซ้ายบน (ดังภาพ)

1.3 ถ้าหากเราเพิ่มเพื่อนสำเร็จ ตัว F ที่หน้าต่างจะกลายเป็น W แทน ถ้าเรากด W จะเป็นการกระซิบหาผู้เล่น

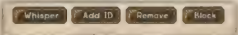


2) วิธีการเพิ่มเพื่อนโดยการพิมพ์ข้อความ

2.1 ให้เราทำการกด F4 หรือ ปุ่ม Network ที่มุมขวาล่าง ของจอจะพบหน้าต่างทางด้านขวาที่เกี่ยวข้องกับการติดต่อสื่อสาร



สังเกตบริเวณด้านขวบนจะมี ID Code และตัวเลขกำกับอยู่ เป็นเลขที่เราจะใช้ในการเพิ่มเพื่อน ในวิธีที่ 2 นี้ถ้ามีเพื่อนคนไหนอยากจะทำกรเชิญเราเป็นเพื่อน ก็ให้บอก ID Code ที่เห็นดังกล่าว



2.2 เมื่อเราได้รับ ID Code จากผู้เล่นอื่นแล้ว สามารถทำการเพิ่มเพื่อนได้โดยการ กดที่ Add ID ในหน้า Network เมื่อกลุ่ม Add ID จะมีหน้าต่างกลางหน้าจอให้พิมพ์ "/addFriendID xxxxx" ให้เราทำการพิมพ์ ID Code ที่เพื่อนบอกต่อท้ายประโยคดังกล่าว

/addFreindID 38405

ก็จะขึ้นหน้าต่างเชิญเป็นเพื่อนบนจอของเพื่อนเราหลังจากกด yes ก็เป็นอันจบสิ้นสำหรับวิธีการเพิ่มเพื่อน การเพิ่มเพื่อนด้วยวิธีพิมพ์ข้อความสามารถเพิ่มเพื่อนได้แม้จะอยู่ต่างพื้นที่กัน

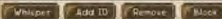
การกระซิบ (Whisper)

การกระซิบ เป็นการติดต่อแบบส่วนตัวกับเพื่อนจะไม่มีใครมองเห็นข้อความนอกจากคู่สนทนา ก่อนเราจะกระซิบหาเพื่อนเราต้องทราบสถานะของเพื่อนก่อนว่าอยู่ในเกมหรือไม่ โดยการกด F4 เพื่อเปิดหน้าต่างเพื่อน ตามภาพที่เห็น ถ้าเพื่อนอยู่ในสถานะ online (อยู่ในเกม) ก็จะมีไอ้สีเขียวที่ข้างหน้าชื่อเพื่อนคนนั้น แต่ถ้าเพื่อนคนไหนอยู่ในสถานะ offline (ไม่อยู่ในเกม) ก็จะเป็นสีแดงแทน ให้ทำการคลิกที่ชื่อเพื่อนที่อยู่ในเกมที่ต้องการติดต่อ แล้วกดปุ่ม Whisper ด้านล่าง (ภาพล่าง)



เมื่อกดปุ่ม Whisper ก็จะขึ้นหน้าต่างข้อความว่า

"/w (Familyname ของผู้ที่ต้องการติดต่อ) [ข้อความของผู้ติดต่อ]"



/w bakainu ข้อความที่ต้องการส่ง

ถ้าหากเราได้รับการติดต่อแล้วอยากจะตอบกลับข้อความผู้อื่นก็ให้ทำในลักษณะเดียวกัน

*หมายเหตุ กรณีที่เราไม่ได้เพิ่มเพื่อนคนนั้นเข้ารายชื่อ จะไม่สามารถกระซิบกลับได้ไม่ว่าจะพิมพ์ข้อความหรือพิมพ์ Family Name ถูกตรงตามภาพก็ตาม

การลบเพื่อน (Remove Friend)

เนื่องจากว่าเกม 12 ทาง online สามารถจดจำรายชื่อเพื่อนได้สูงสุดเพียง 50 คน แต่เราสามารถที่จะเชิญเพื่อนได้เกิน 50 คนได้ ซึ่งเพื่อนคนที่ 51 ขึ้นไปของเราจะไม่อยู่ในรายชื่อ มีผลทำให้เรายังเข้าห้องที่สร้างโดยเพื่อนคนที่ 51 ได้ แต่! คุณจะไม่สามารถกระซิบหาเพื่อนคนที่ 51 ได้ สมมุติให้ A มี B เป็นเพื่อนคนที่ 51 แต่ B มี A เป็นรายชื่อคนที่ 30 หมายความว่า B สามารถกระซิบหา A ได้ แต่ A จะไม่สามารถติดต่อกลับ B ได้ เช่น

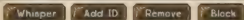
B: นาย- บอสมาแล้วลงกันไหม

A: (เพื่อนเต็มตอบกลับไม่ได้ อยากตอบกลับใจจะขาด)

B: ได้ป็นไหมเนี่ยนาย

A: ... (เพื่อนเต็มตอบกลับไม่ได้...หุหุดหิจิๆ)

ทางแก้ของนาย A คือลบชื่อเพื่อนในรายชื่อออก 1 คน เพื่อให้นาย B เป็นคนที่ 50 ของรายชื่อสามารถทำได้ โดยการกดชื่อเพื่อนที่ต้องการลบ และกดคำว่า remove ในหน้าต่าง F4 ที่เคยกล่าวไปก่อนหน้านี้



แล้วจะขึ้น หน้าต่างข้อความให้พิมพ์ซึ่งข้อความมีอยู่ว่า "/removeFriend_" จากนั้นก็ให้พิมพ์ Family Name ที่ต้องการลบดังกล่าว

/removeFriend Zchrodinger

ถ้าเรลบเพื่อนออกไปแล้ว ชื่อของ B ก็จะไม่ใช้คนที่ 50 เราต้องออกจากเกมก่อน และ เมื่อเข้าเกมใหม่ นาย B ก็จะเป็นคนที่ 50 ของนาย A และนาย A จะสามารถกระซิบตอบนาย B ได้

การสื่อสารพูดคุย (Chat)

เกมนี้จะจำกัดบรรทัดที่แสดงในหน้าจอไว้ ถ้าหากเลยบรรทัดกำหนดไว้ ข้อความก็จะหายไปจากหน้าจอเกม แต่เราสามารถตามไปดูได้จาก Chatlog

Chatlog มีหน้าที่สำหรับให้เราย้อนกลับไปดูข้อความเก่าๆ ที่เราอ่านไม่ทันและหลุดไปจากหน้าจอหลักในการพูดคุยในเกมนี้จะมีสี่ช่องทางคือ

1. Area (/a [ข้อความ]) : เป็นการสนทนาทั่วไป ทุกคนที่อยู่ใน Map นั้นๆ จะมองเห็นทั่วถึงกันหมดแม้แต่ฝ่ายตรงข้ามก็ตาม

/a Test

[ALL] Kei3eLoZ: Test

2. Guild (/g [ข้อความ]) : เป็นการสนทนาภายในกิลด์ โดยจะเห็นข้อความนี้แค่สมาชิกภายในกิลด์นั้นๆ เท่านั้น ไม่ว่าจะอยู่ที่ Mission หรือตลาดก็เห็นกันอย่างทั่วถึง คนที่ไม่ได้เป็นสมาชิกของกิลด์จะมองไม่เห็นข้อความแต่อย่างใด

/g Test

[GUILD] Kei3eLoZ: Test

3. Team (/t [ข้อความ]) : การสนทนาภายในทีม มักใช้กันตอน PVP เสียส่วนใหญ่ เพราะต้องการให้เห็นกันแค่ทีมที่ลงด้วยเท่านั้น (เพราะบางครั้ง เราจะลง PVP กับปาร์ตี้อีกทีมอื่น จะคุยโดยใช้คำสั่ง /g ไม่ได้ เนื่องจากภายในทีมจะมองไม่เห็นบทสนทนาของเรา)

/t Test

[TEAM] Kei3eLoZ: Test

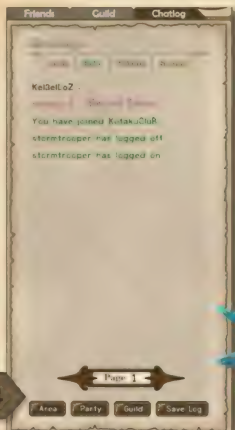
4. Whisper (/w [familyname] [ข้อความ]) : เป็นการกระซิบหาเพื่อน (ได้อธิบายไปก่อนหน้านี้แล้ว)

กรณีเราเดินเข้ามาในเมืองแสงเราจะพบข้อความประกาศขายของมากมายทำให้ข้อความที่เราคุยกับเพื่อนในกิลด์หายไปยังอย่างรวดเร็ว (Chatlog ยังเก็บบทความย้อนหลังเพียง 10 หน้าเท่านั้น)

Chatlog

Area Guild Private System

ถ้าหากเรากดที่คำว่า Area จะเป็นสีขาว ข้อความภายในตลาดที่ใช้คำสั่ง /a จะหายไปเหลือแต่คำพูดของคนในกิลด์เรา และประกาศจาก System (เช่น คุณอยู่ town channel ใด) ส่วนของ Private ก็คือให้แสดงเพียงข้อความจาก Whisper นั้นเอง



ระบบ Rank Point (RP) PvP อารีน่าและการเบิกของจากกองทัพบ

LV. 61
RACE
GUILD
Status
 4838 / 34838
 4838 / 34838
 4838 / 34838



Lv.5
 Rookie - 40 ARP



Lv.10
 Soldier - 100 ARP



Lv.15
 Sergeant - 200 ARP



Lv.20
 Lieutenant - 400 ARP



Lv.20
 Captain - 800 ARP

1. RP Emblem เป็นส่วนแสดงภาพระดับของเรา
2. RP (ตัวเลขสีน้ำเงิน) คะแนนที่ใช้แลกของจากกองทัพบสามารถเก็บคะแนนได้ไม่จำกัด
3. ARP (ตัวเลขสีดำ) คะแนนระดับของเรา เก็บได้สูงสุด 299,999 คะแนน (patch 4.46)

การเก็บคะแนน RP นั้นจะได้เมื่อจบมิชชั่น การทำควิลหรือ จบการ PVP โดยคะแนน RP ที่ได้จะบวกเข้าไปทั้ง RP และ ARP เดิมที่เราถืออยู่

*หมายเหตุ การปรับลดคะแนนจะลดที่คะแนน ARP เพียงอย่างเดียวส่วนคะแนนที่ใช้แลกของจะไม่มีการปรับลดเช่นเดียวกันกับระดับของเราที่แม้จะเหลือน้อยกว่าคะแนนที่ต้องการในระดับนั้น ๆ ก็ตาม และจะปรับลดเฉพาะผู้เล่นที่มีคะแนนมากกว่าหรือเท่ากับ 40,001 คะแนนขึ้นไป

ระดับคในเกมน 12 ทางออนไลน์นี้ถึงนี้

Lv.1
 Novice - 0 ARP
 NOVICE

Lv.30 Colonel
1600 ARP



Lv.35 Major
3200 ARP



Lv.40 Chancellor
5100 ARP



Lv.45 Admiral
8400 ARP



Lv.50 General
15200 ARP



Lv.55 Marshal
22600 ARP



Lv.60 Grand Marshal
35800 ARP



และยังมีอีกสองยศพิเศษคือ

Champion

สำหรับผู้ที่ มี ARP เป็นอันดับ 2 - 12



Grand Champion

สำหรับผู้ที่ มี ARP สูงสุดใน
แต่ละเซิร์ฟเวอร์ ในแต่ละสัปดาห์
ถ้าหากมีผู้ที่ได้คะแนนสูงสุดเท่ากัน ผู้ที่คิดแบ่ง Grand
Champion ก็จะสามารถมีชื่อมากกว่าหนึ่งคนในอาทิตย์นั้น



เราสามารถดูอันดับของผู้เล่นได้ที่ **แท่นประกาศ** ใน
เมืองแอ่ง ส่วน Central Square

*หมายเหตุ การเล่นให้ครบทั้ง **สามตัวละคร** จะทำให้
การเล่นราบรื่นเพราะระดับของเราจะมากพอให้ข้อมูล
ที่สอดคล้องเลเวลได้ และยัง **สามารถเก็บคะแนน RP ได้ไว**
และ **เยอะขึ้น** อีกด้วย



PVP Arena

ระบบ PVP Arena เป็นฉากที่ให้ผู้เล่นแข่งกันเนื้อ
กันต่อหน้า ผี และ ถ้วยรางวัลต่าง, โดยอาร์นาดาจะ
เปิดเป็นช่วงเวลาเท่านั้น, ผู้เล่นสามารถเข้าไปเล่นได้ เมื่อมี
การประกาศว่าระบบเปิดโดยเดินทางไปยังกับ NPC Leopard
ในฉาก Colosseum

*หมายเหตุ การเล่นในอาร์นาดาจะสามารถรู้ตำแหน่งผู้
กับใคร รู้เขียงแต่ใครจะเล่นกับเราบ้างในการแข่งแบบทีม

Fire Arena



ระบบเปิดให้เข้าได้ทั้งหมด 8 คน แบ่งเป็นสาย 4 สาย
สู้กันแบบหนึ่งต่อหนึ่งแพ้คัดออก จนกว่าจะเหลือผู้ชนะเพียง
หนึ่งคน

Battle Colosseum



ระบบแบ่งเป็น 2 ทีม ทีมละ 3 คน ทีมใดจัดการผู้เล่น
ฝ่ายตรงข้ามได้ครบ 12 ครั้งก่อนจะเป็นผู้ชนะ และผู้เล่น
สามารถเลือกตัวละครใหม่ได้เมื่อตาย

Crystal Defense



ระบบการเล่นคล้ายกับเกม DotA โดยแบ่งเป็น
2 ทีม ทีมละ 5 คน มุกพื้นฐานฝ่ายตรงข้าม ทีมใด
ทำลายคริสตัลหลักภายในฐานฝ่ายตรงข้ามได้ก่อน
จะเป็นผู้ชนะ และผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครใหม่ได้

*หมายเหตุ สหามนี้จะจะมี NPC Panther 2 ตัว
ทยอยออกมาเป็นระลอกๆ เพื่อช่วยในการต่อสู้

*หมายเหตุ สามารถซื้อ Guardian หรือความ
สามารถเพิ่มเติมต่างๆได้ที่ NPC ในฐานของเรา โดยคิด
ค่าใช้จ่ายจากค่า Mana ในสนาม

Steel Chaos



ระบบเปิดแบ่งผู้เล่นเป็น 4 ทีม ทีมละ 3 คน
โดยต้องยึดพื้นที่ตรงกลางสนาม โดยทีมใดยืนอยู่ใน
บริเวณนั้นให้ได้แต้มครบ 450 แต้มก่อนจึงจะเป็นผู้ชนะ
และผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครใหม่ได้เมื่อตาย

*หมายเหตุ ความเร็วของการเติมแต้มนั้นจะ
ขึ้นกับจำนวนทีมที่ขึ้นบนแท่นวงกลม

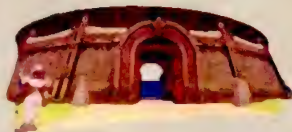
Desolate War



ระบบแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ทีม คือทีมสีแดง และทีมสีน้ำเงิน ทีมละ 7 คน ทำการยึดธงเพื่อเก็บคะแนนให้มากที่สุด ทีมใดทำคะแนนได้ถึง 2,400 คะแนนก่อนเป็นผู้นำ โดยสามารถเข้ายึดธงที่เปลี่ยนสีไปแล้วกลับคืนได้ทันที และผู้เล่นสามารถเลือกตัวละครใหม่ได้เมื่อตาย

การเบิกของจากกองทัพ

การเบิกของจากกองทัพ คือการแลกแต้ม RP กับไอเทม โดยมีไอเทมที่เลือกหลากหลาย ทั้งชุด G. Marshal ไอเทมเปลี่ยนสี เปลี่ยนหน้าตัวละคร และ ย่าต่าง, โดยสามารถแลกแต้ม RP กับไอเทมได้ที่ NPC Panther ที่ยืนอยู่ตรงเดินที่ด้านขวามือของทางเข้า Colosseum



การซื้อขายของจาก NPC และผู้เล่น (ร้านกระต่าย)



เมื่อเราเข้าไปเล่นใน Mission จบแล้ว จะได้ไอเทมติดไม้ติดมือกลับมาไม่มากนัก **ใครต้องการซื้อหรือขายไอเทมเหล่านี้**จะไปไหนและซื้อขายอย่างไร ระบบการซื้อขายของของเกมนี้ มีดังนี้ครับ

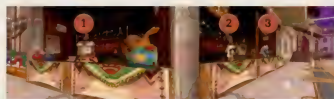
เมื่อเริ่มเกมมาเราจะอยู่ที่ Novice Ground ครับ โดยร้านค้าในที่นี้จะอยู่ที่ NPC Linlin ลักษณะเป็น **นกแสกสีชมพู**

- 1 ทางไปเมืองแสง
- 2 NPC Linlin

Linlin จะขายไอเทมประเภทยาต่างๆ และบัตรลง Dungeon รวมไปถึง Kizer's battery ของคู่กันกับ flint kit ของกิ้งก่า



นอกจากใน Novice Ground แล้วในส่วนของ **เมืองแสง** นั้น จะมีร้านค้าอยู่หลายร้านด้วยกัน บริเวณ **ด้านหลังน้ำพุ** เราจะพบร้านค้าสามร้าน



- 1 NPC Xinfu ขายของจำพวกที่ต้องใช้ 31 รวมทั้งรองเท้าแบบต่างๆ
- 2 NPC Abette ขายอาวุธต่างๆ ช่วงเลเวล 1 ถึง 48 แต่พอเลเวลสูงเกินไปจะต้องทำอาวุธตัวเอง
- 3 NPC Stein ขายชุดเกราะสำหรับ หม่าป่า, ไบสัน, แพนด้า, วาฬ, กิ้งก่า และ ตุ่น





ถัดจากร้านขายอาวุธและชุดเกราะ เดินตามถนนไปฝั่งหัวโค้ง เราจะพบร้านค้าที่มีหน้าตาต่างกระจกใส ร้านนี้คือร้านขายเสื้อของ NPC Yvee ซึ่งจะขายเสื้อผ้าต่าง, สำหรับ แมว, กระต่าย, สิง, เพนกวิน, แกะ และ ค้างคาว

เลยจากร้านนี้ไปจะข้ามสะพานไปสู่ส่วนศาลากลางเมืองแสง โดยจะพบกับ

- 1 NPC Jamon ที่ด้านซ้าย เราสามารถมาทำอาหารได้ที่นี่
- 2 NPC Akola ที่ขายไอเทมประเภทอาหารต่าง,
- 3 ทางไปห้องสมุด โดยในห้องสมุดเราจะพบกับ NPC Carvi ที่

ขายตำราการสร้างชุด การทำอาวุธ รวมไปถึงการเสริมพลังต่าง, ให้กับไอเทมของเรา



เมื่อเราทราบถึงตำแหน่งของ NPC ที่ทำหน้าที่ซื้อขายของกันแล้ว ต่อไปเราจะมาหาเครื่องมือการซื้อขายของกัน

ในส่วนของหน้าต่างที่ใช้ในการซื้อขายของนั้น มีโครงสร้างหลักดังนี้ (ยกเว้นของ NPC Akola และ Carvi จะมีเพิ่มเติมบางส่วน)

- 1 กดเพื่อดูเฉพาะ Item ที่เราสามารถใช้ได้
- 2 ไอเทมที่ NPC ขาย
- 3 ราคาของสินค้า
- 4 คำอธิบายสินค้า
- 5 ไอเทมในกระเป๋าเรา
- 6 ปุ่มกดเพื่อซื้อสินค้า โดยจะมีปุ่มลูกศรไว้เพิ่มหรือลด

จำนวนสินค้าที่ต้องการซื้อขายได้

ทั้งนี้เราสามารถขายของสินค้าแก่ NPC ทุกตัวที่มีหน้าตาซื้อขายของ โดยการคลิกที่ไอเทมของเรา แล้วจะมีหน้าต่างขึ้นมาให้เลือกจำนวนสินค้าที่จะขาย และปุ่มตกลงขายไอเทมราคาขายสินค้า NPC นั้นจะอยู่ที่ หนึ่งในสามของราคาเต็ม หรือราคาซื้อจาก NPC

นอกจากเราจะซื้อของจาก NPC ได้แล้ว เรายังสามารถซื้อไอเทมจากผู้เล่ผ่านร้านค้าของกระต่ายได้ด้วย





Rabbit Mall

ร้านค้าเหล่านี้เป็นร้านค้าของผู้เล่นโดยตรง ดังนั้นไอเทมภายในร้านจึงหลากหลาย ส่วนราคานั้นก็แล้วแต่ผู้เล่นกำหนด ดังนั้นเมื่อโอกาสเจอของที่เราอยากได้ไม่ยากนัก

เมื่อเราเข้าใกล้กระดานที่หน้าของผู้เล่นว่า Mall จะปรากฏขึ้น ให้คลิกแล้วจะเข้าสู่หน้าต่างของร้าน

1. เงินของเรา
2. รายการสินค้า
3. ช่องคำนวณราคาโดย

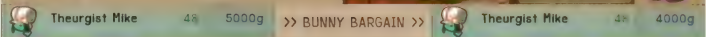
Price คือ ราคาไอเทมที่ผู้เล่นตั้งขึ้นเพื่อขายสินค้านั้น

Quantity คือ จำนวนสินค้าที่เราจะซื้อซึ่งปรับขึ้น-ลงได้

Total คือ จำนวนเงินทั้งหมดเราที่ต้องจ่าย

4. ไอเทมในเตวรา
5. ราคาสินค้าที่ผู้เล่นตั้งไว้
6. คลิกเพื่อซื้อของ

Skill Bunny Bargain



*หมายเหตุ โปรดระวังผู้เล่นบางคนสร้างความสับสนกับ ผู้ซื้อด้วยการตั้งราคาแบบเลขซ้ำๆ เช่น 1111 เพื่อให้เรามองและเข้าใจผิดคิดว่าราคาสินค้าคือ 1111 เป็นต้น

*หมายเหตุ การซื้อของจาก NPC ถ้าเรามีเพื่อนเล่น กระดานขาย Merchant หรือมี skill Bunny Bargain เราสามารถขอให้เขาซื้อของให้เราได้โดยจะลดลงไป 20% จากราคาเต็มเฉพาะสินค้าที่ขายเป็นเงิน Gold เท่านั้น

Gaza Airline and Chapters

หลังจากที่เราได้เปิดมิชชั่นมาจนจบมิชชั่น Chapter 2 แล้ว ถ้าผู้เล่นยังคงอยู่ที่ Novice Ground จะพบว่าไม่มี Chapter ถัดไปขึ้นอยู่ในลิสต์ แล้วจะเก็บเลเวลที่ไหนต่อ? เปิดเนื้อเรื่องต่อไปอย่างไร? หาไอเทมมาส่งเคลสได้อย่างไร? ก่อนขึ้นเลยต้องขอแนะนำให้รู้จักกับ "ปู่ต๋น Gaza "



Gaza นั้นเป็น NPC ดุ่นที่พาเราขึ้นเครื่องบินไปแผนขึ้นๆ โดย Gaza นั้นจะอยู่ในแผนที่ Colosseum ข้างๆ Novice Ground ด้านซ้ายมือภายหลังจากเข้ามาในแผนที่ Colosseum แล้ว ในการเดินทางด้วยสายการบิน Gaza แต่ละครั้ง ผู้เล่นจะต้องเสีย ค่าตั๋วเครื่องบิน ในการเดินทางให้กับ Gaza โดยมีอัตราค่าบริการดังนี้

	Plain Colosseum 1.4 ล้านเหรียญ (140,000,000) ค่าตั๋วขึ้นเครื่องบินไปยัง Plain Colosseum (140,000,000)	Take Off
	... Snow Camp ... 1.4 ล้านเหรียญ (140,000,000) ค่าตั๋วขึ้นเครื่องบินไปยัง Snow Camp (140,000,000)	Take Off
	... Crystal Bench ... 1.4 ล้านเหรียญ (140,000,000) ค่าตั๋วขึ้นเครื่องบินไปยัง Crystal Bench (140,000,000)	Take Off
	Excavation Camp... 1.4 ล้านเหรียญ (140,000,000) ค่าตั๋วขึ้นเครื่องบินไปยัง Excavation Camp (140,000,000)	Take Off
	Underground Camp 1.4 ล้านเหรียญ (140,000,000) ค่าตั๋วขึ้นเครื่องบินไปยัง Underground Camp (140,000,000)	Take Off

เมื่อจ่ายค่าตั๋วให้ Gaza แล้ว Gaza จะพาเราบินไปยังแคมป์ที่เราต้องการจะไป โดยแต่ละแคมป์นั้นมีความสำคัญและจุดเด่นต่างกัน



เป็นแคมป์ฝึกหัดทหารของผู้บัญชาการ Boidas ตั้งอยู่ท่ามกลางภูมิประเทศหุบเขาและป่าสน ในอาณาเขตของเทมโพนีอากาศหนาวเย็นและหิมะตกตลอดปี เนื่องจากเทมโพนีได้สะกดพลังเล็งเอาไว้ไม่ให้เผ่ามาลยาญไปทั่วผืนป่า แคมป์นี้ผู้เล่นสามารถเข้าเล่นใน Chapter 3 และ 4 ได้ โดยเข้ามีรชั่นที่ Red Panda เน้นเดิม นอกจากนี้ Snow Camp ยังมีความพิเศษต่างจาก Novice Ground ตรงที่มี**จุดสร้างไอเทมของตุ่น** (สกิล Gadgeteer) และ**จุดผสมยาของกระต่าย** (สกิล Alchemist lab) ไว้ให้ทั้งสองทางใต้ไร่ส้มและไร่องไอเทมด้วย

อีกทั้ง Snow Camp มีสถานที่พิเศษอีกที่หนึ่งนั่นคือ **Frozen Tower** ซึ่งเป็น **Dungeon** สำหรับผู้ที่มิเลเวลประมาณ 50 ขึ้นไป ให้ได้วัดฝีมือและล่าไอเทมโดยผู้เล่นเข้า **Dungeon** นี้ได้ก็ Penne ซึ่งรออยู่ที่ปากทางเข้าหุบเขาแห่งมายิมะ

Snow Camp

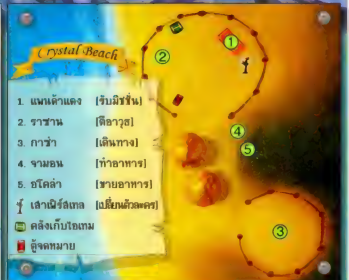


- 1. แคมป์แดง (รับมีรชั่น)
- 2. หินหลิน (ไร่องไอเทม)
- 3. กาวซ่า (เดินทาง)
- 4. เล่าเนิร์สเทล (เปลี่ยนตัวละคร)
- 5. เชนเน่ (ทางเข้า Frozen Tower)
- 6. กวีนผืนจริง (Mini Game)
- 7. คลังเก็บไอเทม (จัดทนาย)
- 8. แดปเปอร์มาย (ได้เขียนแบบ)



Crystal Beach

- 1. แคมป์แดง (รับมีรชั่น)
- 2. ราชาวน (ดีอาซ)
- 3. กาวซ่า (เดินทาง)
- 4. จามอน (ท่าอาหาร)
- 5. ยลโธล่า (ขายอาหาร)
- 6. เล่าเนิร์สเทล (เปลี่ยนตัวละคร)
- 7. คลังเก็บไอเทม
- 8. จัดทนาย



Crystal Beach

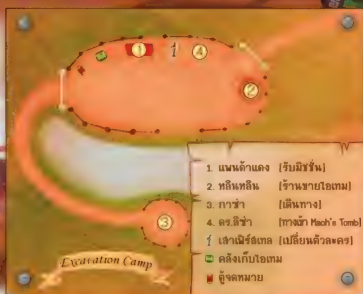


หาดทราย ส่ายลม แสงแดด และอาหารอร่อย, ในบรรยากาศสบายๆ ประกอบกับไอเทมเลสเตอร์และส่ายลมจากหุบเขาแห่งเทมโพนีเบื้องหลัง ทำให้ Crystal Beach เป็นเหมือนจุดพักผ่อนหย่อนใจของชาวหาวง ภายหลังจากการเดินทางอันยาวนานเลยทีเดียว

Chapter 5 และ 6 สามารถเข้าเล่นได้ที่ Crystal Beach แห่งนี้ แม้ว่าจะไม่มียุทธศาสตร์ไอเทมเหมือนแคมป์หิมะ แต่ที่นี่มี NPC สำคัญสองตัวมาทดแทนนั่นก็คือ **Jamon** เซฟกระทะเหล็ก ซึ่งเปิดร้านอาหารอยู่ริมหาด ผู้เล่นสามารถนำไอเทมมาให้ Jamon ทำเป็นอาหาร เพื่อเพิ่มพลังได้ และยังมีจอมข่า **Razan** จะใช้ร่างใหญ่ผู้มีความสามารถในการ**สร้าง** และ**เล็งพลัง**แก่ไอเทม ของผู้เล่นอีกด้วย

Excavation Camp

แคมป์ของกลุ่มนักสำรวจโบราณสถาน แห่งมาโอห์ นำโดย **ด็อกเตอร์ Liza** นักโบราณคดีสาวผู้ชำนาญในเรื่อง วัตถุโบราณ นอกเหนือจากโบราณสถานแห่งมาโอห์ ซึ่ง ตั้งตระหง่านรอให้ผู้กล้ามาทำการสำรวจนั้น ยังมีความลับ ของทะเลทรายโบราณ และหุบเหวแห่งโลกที่อยู่ไม่ไกลจาก ตัวแคมป์ซึ่งยังไม่ได้รับการเปิดเผยอีกด้วย แคมป์โอเอซิส กลางทะเลทรายแห่งนี้ ผู้เล่นสามารถเข้าเล่น **Chapter 7 และ 8** ได้ และแน่นอนว่าคณะสำรวจนั้น ยังเปิดรับสมัคร ผู้กล้ามาฝึกฝีมือเพื่อสำรวจมหาปิรามิดแห่งมาโอห์อยู่ทุกเวลา โดยผู้เล่นสามารถติดต่อ **ด็อกเตอร์ Liza** เพื่อขอเข้าร่วมลง **Dungeon** แห่งนี้ได้โดยตรง



Underground Cave

ในส่วนที่ลึกและมืดที่สุดของถ้ำใหญ่ในป่าข้างๆ เมืองแสง เป็นที่ตั้งของหมู่บ้านของสองเผ่าพันธุ์แห่งโลกสิบสองทาง โดยมี ตุ่น ซึ่งพูดโน้มน้าวกำลังสร้างอาณาจักรปกครองตัวเอง และ เหนือขึ้นไป เหล่าค้างคาวทั้งหลายได้สร้างเคสาอันอบอุ่นบนผนัง และเพดานถ้ำอันมืดมิด แม้อาณาเขตทั้งสองจะ ล่วงหน้าไว้ให้ เฉพาะสองเผ่าพันธุ์เท่านั้น แต่ผู้ลักลอบก็มักอยู่ที่แคมป์ใต้ดิน บริเวณรอยต่อของสองหมู่บ้านนี้ได้ เพื่อเตรียมพร้อมที่จะบุก ตะลุยวิหารแห่งเงาซึ่งอยู่ลึกเข้าไปในความมืดแห่งนี้ สำหรับ ผู้เล่นที่ต้องการเข้าเล่น chapter 9 และ 10 สามารถเข้าเล่น มิซันโดที่แคมป์นี้ นอกจากนี้ยังมีจุดสร้าง และผสมยาของตุน และกระต่ายเพื่อให้ตุนกับกระต่าย ใช้ในการสร้างของด้วย อีกทั้ง NPC Xinfu และ Linlin ยังตามมาให้บริการซื้อ-ขาย ถึงใต้ดินกันเลยทีเดียว!





Colosseum



4

Light City



Novice Ground

18

8

9

10

22

22

12

11

19

1. Red Panda [รับมิชชั่น]
2. Linlin [ร้านขายไอเทม]
3. Gaza [เดินทาง]
4. Panther [เบิกของ RP]
5. Leopard [PvP]
6. Kuru [คู่มือผู้เล่นใหม่]
7. Mimi [เคลส]
8. Xinfu [ร้านไอเทม]
9. Abette [ร้านขายอาวุธ]
10. Stein [ร้านขายชุดเกราะ]

11. Yves
12. Dwukphu
13. Jamon
14. Akola
15. Skunk
16. Carvi
17. Pedo
18. Nico
19. Fah
20. Boldas



[ร้านขายเสื้อผ้า]

[แลกเปลี่ยนทอง]

[ทำอาหาร]

[ขายอาหาร]

[กิลด์มิชชั่น, กิลด์บอส]

[ขายสูตรตีอาวุธ]

[แลกเปลี่ยนไอเทม]

21. Mosoly

22. Lemur [ประมุข]



เสาเฟิร์สเทล [เลือกตัวละคร]



คลังเก็บไอเทม



กล่องจดหมาย

● Panther

○ Leopard

● Raccoon [ตั้งกิลด์, จัดการกิลด์]

◇ เสามานา



จุดวาร์ปไปยังวังเทพแสง

แป๊ะปัง วันหาง



#1 Santa Whale is Coming to Town~~

กระผม
ซานต้าวาฬพล
กำลังจะออกบิน
แล้วครับ





ดัชนีราคาสินค้า

ในช่วงเดือน ตุลาคม - มกราคม 2555



ดัชนีราคาสินค้า

ในช่วงเดือน ตุลาคม - มกราคม 2555

หมวด เครื่องแต่งกายปกติ (อาวุธ, ชุด, เครื่องประดับ)

	G. Marshal Weapon	> 20,000 - 35,000g
	Marshal Armor	> 30,000 - 45,000g
	Marshal Helmet	> 20,000 - 30,000g
	Bug Suit & Weapon Set	> 40,000 - 100,000g (To ea)
	Mummy Sword	> 25,000 - 60,000g (To ea)

หมวด เครื่องแต่งกายปกติ (อาวุธ, ชุด, เครื่องประดับ)

	G. Marshal Weapon	> 30,000 - 50,000g
	Marshal Armor	> 40,000 - 50,000g
	Marshal Helmet	> 30,000 - 45,000g
	Bug Suit & Weapon Set	> 40,000 - 60,000g (To ea)
	Mummy Sword	> 35,000 - 55,000g (To ea)

หมวด เครื่องแต่งกายเพื่อความบันเทิง (แฟชั่น และ สัตว์เลี้ยง)

	Small Anubi	> 40,000 - 50,000g
	Mini SkyBug	> 35,000 - 55,000g
	Mini CrystaBug	> 40,000 - 50,000g
	Mini AncientBug	> 160,000 - 200,000g
	Mini CoralBug	> 140,000 - 180,000g

หมวด เครื่องแต่งกายเพื่อความบันเทิง (แฟชั่น และ สัตว์เลี้ยง)

	Small Anubi	> 40,000 - 50,000g
	Mini SkyBug	> 35,000 - 50,000g
	Mini CrystaBug	> 35,000 - 50,000g
	Mini AncientBug	> 150,000 - 170,000g
	Mini CoralBug	> 120,000 - 150,000g

หมวด วัตถุดิบ และ Key item

	Silver Powder	> 500 - 1,200g
	Silver Ore	> 4,000 - 8,000g
	Silver Bar	> 35,000 - 50,000g
	Cursed Fragment	> 2,000 - 2,200g
	Renew 2	> 13,000 - 20,000g

หมวด วัตถุดิบ และ Key item

	Silver Powder	> 700 - 900g
	Silver Ore	> 5,000 - 8,000g
	Silver Bar	> 30,000 - 40,000g
	Cursed Fragment	> 2,000 - 3,500g
	Renew 2	> 15,000 - 20,000g

	ราคา ทองแครอน โดยเฉลี่ย	10,049 g (เปลี่ยนแปลง 35%)
	ราคา กรอบป้องกัน ReSkills - ReStat โดยเฉลี่ย	30,000 - 35,000 g (เปลี่ยนแปลง 20%)

	ราคา ทองแครอน โดยเฉลี่ย	9,975 g (เปลี่ยนแปลง 35%)
	ราคา กรอบป้องกัน ReSkills - ReStat โดยเฉลี่ย	30,000 - 35,000 g (เปลี่ยนแปลง 20%)

ช่วงเวลาที่เราตลาดผ่านมากที่สุด
คือ 27 ตุลาคม - 2 พฤศจิกายน 2554

ช่วงเวลาที่เราตลาดผ่านมากที่สุด
คือ 27 ตุลาคม - 2 พฤศจิกายน 2554

นี้เป็นแค่ฐานข้อมูลใช้อ้างอิง อ้างอิงกับตลาดในปัจจุบันเท่านั้น สถิติราคาโดยเฉลี่ยในช่วงเวลา 20 ตุลาคม - 11 มกราคม 2554 โดยราคา จะอิง ตามสถานะของ สินค้า และ ตามความพอใจของแต่ละฝ่าย



ลัทธิศรัทธา นี่เป็นคอลัมน์ที่วิเคราะห์ธุรกิจที่น่าเล่นการวิเคราะห์ตลาด โดยในฉบับนี้จะเป็นการวิเคราะห์ตลาดในเดือน มกราคม 2555 [ขอขอบคุณสถิติและข้อมูลราคาสินค้ารอบเดือน พ.ย. - ธ.ค. โดย Guild KotakuClub]

หลังจากที่นิยายสารนี้ออกแจกจ่ายแล้วไอเทมหน้าแข็งคงจะกระจายสู่ตลาดไปได้จำนวนหนึ่ง โดยอาวุธหน้าแข็งนั้นมี status โดดเด่นไปทาง Int และ Tal แตกต่างจาก อาวุธที่มี status แกร่งและไม่มีเน้นไปทางใดทางหนึ่ง อีกทั้งการมาของดันเจี้ยน Frozen Tower ทำให้ไอเทมมัมมีมี ราคาถูกลง แต่ก็ไม่ถึงกับหายไจากตลาด เพราะยังมี Pet Anubi ซึ่งมีราคาแพงอยู่

นอกจากนี้กระแสชุดแมลงได้กลับมาอีกครั้งหลังจากที่ราคาแร่เงินเริ่มตกและหาซื้อง่ายขึ้น เนื่องจากดันเจี้ยน Frozen Tower ที่แร่เงินครั้งนี้จะจำนวนมาก ยิ่งกว่านั้นยังมีโอกาสครอบเป็นแท่งสูง ถึงแม้ในปัจจุบันจะไม่เห็นคนใส่ชุดแมลงมากนักก็ตาม เพราะผู้เล่นส่วนใหญ่นิยมใช้เป็นวัตถุดิบในการ Replica ชุดและอาวุธดาวแดง lv.10 มากกว่า

จากการเก็บค่าธรรมเนียมของระบบประมูล ทำให้ราคาสินค้า J III นั้นสูงขึ้น เพราะประมูลของได้ยากขึ้น แต่ไม่กระทบการซื้อขายมากนัก

ส่วนราคาสินค้าที่เกี่ยวข้องกับ Rp นั้นคงจะทรงตัวไปอีกนาน

แนวโน้มสินค้าที่แพงขึ้นในอนาคต นอกจากไอเทมจากดันเจี้ยน Frozen Tower มีดังนี้

1. Renew 1, 2, 3
2. Addslot 1, 2, 3
3. Replica 1, 2, 3
4. CZIS Ore (ราคาจะต่ำลงจนอยู่ในระดับที่ซื้อขายได้ง่ายขึ้น)
5. Motor (หนึ่งในวัตถุดิบสำหรับสร้าง Small BarrelBot1)

การมาของ LuckyBox และ SantaBox ทำให้ราคาเกิดการผันผวนอยู่สักระยะแต่ไม่นานแล้วจะกลับสู่สภาพปกติอย่างรวดเร็ว

กล่อง Luckybox ส่วนใหญ่เปิดออกมาแล้วได้ขยะ แต่ยังมีของที่พอคุ้มค่าการลงทุนคือ Silver Bar และ วัตถุดิบระดับสูงที่หลอมจาก Razan

ส่วน SantaBox นั้น นอกจากได้ Santa Costume, Santa-Hat และ Rednose ยังมี All Bracelet Status +12 ตามคำเรียกร้องของผู้เล่น โดยตัวกล่องนั้น ถ้าซื้อจาก NPC Xinfu จะเปิดเองไม่ได้ ต้องให้ผู้อื่นเปิดให้ แต่ถ้าเป็นกล่องที่แลกจาก NPC Pedro และ Event ตั้เล่น จะเปิดได้ทันที

- นี่ เรามาดูกันว่าในกล่อง SantaBox นั้นมีอะไรบ้าง
- Santa Costume , SantaHat , Rednose
 - All Weapon & Suit Bug Set (No Slot)
 - All Weapon & Suit RoyalBeast Set (No Slot)
 - All Bracelet Status + 12
 - All Pet (ยกเว้นกลุ่ม Pet ผักหวานยาง)

จาก ลิสต์ของในกล่อง SantaBox มีของน่าสนใจค่อนข้างมาก แต่ที่สำคัญคือชุดและอาวุธที่ได้จากกล่องจะเป็น แบบ No Slot เหมาะสำหรับคนที่ไม่มีกำลังสร้างชุด แมลง และชุดเลเวล 60 ได้ดี

สรุปคือ การมาของกล่อง Luckybox ไม่มีผลต่อตลาดเนื่องด้วยของที่น่าสนใจในตัวกล่องมีน้อยมาก ส่วนในกล่อง SantaBox มีโอกาสลุ้นเปิดได้ของระดับสูงหลายอย่างที่ทำให้หลายคนตั้งตัวได้ ราคากล่องอาจผันผวนอยู่สักพัก แต่สุดท้ายตลาดจะทรงตัวกลับสู่สภาพเดิมอย่างรวดเร็ว

แล้วพบกันใหม่ในฉบับต่อไปครับ

จับทางคุณ

สวัสดีครับ!!!! สวัสดีท่านผู้อ่านทุกท่านที่อ่านอยู่ที่บ้าน ที่ทำงาน ห้องเรียน ตามห้าง ในท้องน้ำ และที่อื่นๆ ทุกท่านครับ ยินดีต้อนรับทุกท่านเข้าสู่รายการที่กำลังจะก้าวขึ้นเป็น ที่ขอตีตติลคมบนที่สูงสุดในพระนครตอนนี้ กับรายการ “จับทางคุณ!!!” รายการที่จะนำทุกท่าน ไปร่วมกันล้วงลึก บุคคล เจาะใจเรื่องราวต่างๆ ที่กำลังเป็น Topic ดังทั่วเมืองแสง หรือจะเป็น บุคคลกับเซเรปคนดังต่างๆ ของเกมส์สองทางออนไลน์ กับกระผม ผู้ดำเนินรายการมาดแมน แชนด์ริ่ม หน้าตาดี แต่มีตังไม่มาก นามว่า **เจ็ทเตอร์** ผู้นี้เอง!!! ยิ่งใจก็ต้องขอฝากเนื้อฝากตัว ฝากหัวใจ ใจ ตับ ขี้มของกระผมเอง ฝากคอลัมน์จับทางคุณ และที่ขาดไปไม่ได้ นั่นคือขอฝากนิตยสาร 12 Tails Magazine ไว้ในอ้อมอกอ้อมใจทุกท่านด้วยนะครับ (โหวง/



ธามาเล่นประหลาดจะมีรักกับเกมผู้มีเกียรติ

ของท่านครับครับ บุคคลนี้เป็นบุคคลที่เรียกได้ว่า สำคัญที่สุดของเกมนี้เลยก็ว่าได้ ถ้าไม่มีเขาคนนี้ก็คง ไม่มีเกมส์สองทางออนไลน์ให้เราได้เล่นกัน...ขอเสียงปรบมือต้อนรับบุคคลฤทธิ์ หรือที่ทุกท่านที่ติดตามข่าว จากทางบีคัสสตูดิโอรู้จักกันในนาม แอ็ดมิน!!!
เจ็ทเตอร์: ก่อนอื่นเลยต้องสวัสดีและขอขอบคุณแอ็ดมิน มากที่สละเวลาอันมีค่ามาร่วมรายการกับเรานะครับ
แอ็ดมิน: สวัสดีครับ

เจ็ทเตอร์: เริ่มแรกเลยก็ขอให้แนะนำตัวกับน้องๆ พี่ๆ เพื่อนๆ ผู้อ่านทุกท่านหน่อยครับว่าชื่ออะไร ชื่อวงการ เป็นยังไง หน้าตาหล่อเท่ขนาดใจสาวแบบไหนนะครับ?
แอ็ดมิน: สวัสดีครับ เรียก admin ดีแล้วครับ จะได้ไม่สับสน หน้าตาเทรอ เหมือนแมนด้าแดงใน 12 ทางมั่ง 555+ ความจริงแล้วหน้าเด็กมากครับ

เจ็ทเตอร์: เอล่าละครับ รู้จักชื่อ รู้จักหน้าตากันไปแล้ว เรามาเข้าคำถามกันเลยดีกว่านะครับ ก่อนอื่นต้องถามก่อน เป็นอันดับแรกเลยว่าทำไมถึงมีความคิดที่จะทำเกมครับ?
แอ็ดมิน: คือชอบเรื่องเกมอยู่แล้วครับ เพื่อน admin จะรู้ติ

admin ทำเกมให้เพื่อนๆ เล่นตั้งยุคบุกเบิกแล้ว (เกม rpg กระดาษ)

เจ็ทเตอร์: อ้อ!...บอกอายุกันเลยก็ดีวะนะพี่ครับ แต่ความจริง แล้วเมื่อก่อนกระผมเองก็เคยวาดเกมตลยฉากลงกระดาษ เล่นเหมือนกันนะ ด้วยเหตุนี้...จากเกมกระดาษที่ทำ เล่นกันเองก็เลยเป็นแรงบันดาลใจมาสร้างเกม?
แอ็ดมิน: จริงๆ คือจบออกมาชอบเล่นเกมนะครับ เกม Dragon Quest กับ Final Fantasy ทั่วๆ ไปที่ชอบมาก เล่นเสร็จแล้วเลยทำเกม กระดาษออกมานะครับ

เจ็ทเตอร์: ได้ข่าวมาว่าแอ็ดมินเริ่มต้น ความฝันสร้างเกมมา จากการสร้างเกมออนไลน์ก่อน... เริ่มแรกนี้ลำบากมั๊ยครับ?

แอ็ดมิน: เกมแรกเป็นออนไลน์ ต้องบอกว่าเมืองไทย ขยายมากเลยครั้น เกมส่นๆ นะแต่ไม่มี outlet ก็เลยต้องย้ายมา online ครับ

เจ็ทเตอร์: แล้วเริ่มต้นยังไงครับ? อย่างเช่นเรื่องทีมงาน ที่มาสร้างเกมแรกนี้เป็นกลุ่มเพื่อนๆ กันเองหรือว่าหาทีม จากข้างนอกเอาครับ?



แอดมิน: ตอนที่ตั้งนี้ก็หาคนที่มีความตั้งใจเหมือนกันครับ ส่วนเรื่องเอาเพื่อนมาเลี้ยงนี่ admin ไม่ขอครับ เตียวเลี้ยเพื่อน อี-

เจ้เตอร์: แล้วเรื่องความสำเร็จของเกมแรก?

แอดมิน: tail ทางด้านการตลาดครับ แต่ภายหลังก็ได้กำลังใจจากผู้เล่นกลับมาอย่างล้นหลามเช่นกัน ก็เลยพอชื่นใจมีกำลังใจทำโปรเจกต์ต่อ, มาครับ

เจ้เตอร์: หลังจากเสร็จโปรเจกต์เกมแรกแล้ว อะไรเป็นตัวตัดสินใจให้มาทำเกมออนไลน์ครับ? หรือเป็นความฝันของแอดมินสัก, อยู่แล้ว?

แอดมิน: จริงๆ admin ขอออนไลน์แนวคอนโซลนะครับ เพราะเติบโตมากับมันตั้งแต่เด็กแล้ว แต่เน...คนเราเองต้องปรับตัวให้เข้ากับคลมมัยให้ได้ครับ

เจ้เตอร์: พูดถึงเรื่องสำคัญของการทำเกม และคิดว่าหลาย, ท่านที่กำลังอ่านอยู่ก็อาจจะทราบเหมือนกัน เรื่องทุนที่ใช้ในการสร้างเกมนี้ เามาจากไหน และพอจะเปรย, แจ่ม, ตัวเลขออกมาได้มั้ยครับ?

แอดมิน: ก็ขอทุนแล้วไม่เคยได้รับการสนับสนุนครับ TWT ดังนั้นต้องใช้ทุนส่วนตัวซึ่งไม่ได้มากมายครับก็ครบ มีก็กินทำงานกันก็พอๆครับ ไม่มีเสียเปรียบหมดมไปงแล้ว ขอขอบคุณมากๆ ครับ

เจ้เตอร์: ตามที่รู้, กันว่าแอดมินเป็นผู้สร้างและผู้จัดการโปรเจกต์ของเกมทั้งโปรเจกต์ก่อนหน้ารวมถึงโปรเจกต์สิบสองทางออนไลน์ด้วย อยากทราบว่าจัดสรรการทำงานยังไงบ้างครับ? มีการแบ่งหรือจัดสรรหน้าที่การทำงานเป็นกี่ฝ่ายบ้างเอ่ย?

ฉบับหางคุบ

แอ็ดมิน: ทุกคนรุมทำทุกอย่างครบ ทำใจก็ได้ให้เกมสนุกและงานดีที่ลุดเท่าที่เวลา มีทุกคนช่วยกันคิดกันแก้ ใครถนัดด้านไหนที่ลุดก็รับผิดชอบส่วนนั้นไปครบ เช่น ถ้าवलลิต์จะเป็น Kyoki ถ้าเป็น monster จะเป็น Xion, interface จะเป็นมุก ส่วนรูป 2D เป็น Niking ครีบบ้าน data และเรื่องราวงานต่างๆ จะเป็น Dane Admin เองรับหน้าที่เอาจานทุกคนมารวมกันใน code ให้ออกมาเป็นเกมออกมาครบ

เจ็ทเตอร์: เห็นแอ็ดมินเอ่ยถึงทีมงานหลาย ๆ ท่าน... จนถึงตอนนี้ มีทีมงานทั้งหมดกี่คนแล้วครับ? จากที่เมื่อก่อนตอนเริ่มสร้างเกมใหม่ๆ ถ้าใครได้ติดตามทีมบีค ก็อย่างใกล้ชิดก็จะรู้ว่ามีกันแค่สี่คนเท่านั้น

แอ็ดมิน: ตอนนี้มีหกครบกำลังจะรับเพิ่มด้วย ใครสนใจและฝีมือลุดก็... เข้ามา

เจ็ทเตอร์: คนน้อยๆ แบบนี้ แสดงว่าหาทีมงานยากมาก? หรือไม่ก็แอ็ดมินคัดทีมงานเข้มลึนจะครับ?

แอ็ดมิน: หายากมากครับ ทั้งๆ ที่คนเรียนทางด้านนี้กันเยอะ แต่เราไม่ได้ดูแค่ปริญญานะครับ ดูที่ผลงานมากกว่า อย่างตอนที่เรา Kyoki เข้ามานี่ เจ้าตัวยังไม่จบด้วยซ้ำ

เจ็ทเตอร์: แล้วคัดเลือกทีมงานจากอะไรบ้างครับ?

แอ็ดมิน: หลักๆ คือตัวงานนะครับ ทุกคนมีความสามารถและวิถีชีวิตที่แตกต่างกันไป เราเพียงแต่เลือกคนที่คิดว่าสามารถจะช่วยให้เกมเราลุดขึ้นได้แหละครับ ซึ่งต้องดูหลายอย่างมาก เช่นว่างานเข้ากับเราได้มั้ย มีความตั้งใจจริงรึเปล่า (งานเราหนักนะครับ admin เก่งกว่าอาทิตย์ละ 7 วันมาลุดไปแล้ว)

เจ็ทเตอร์: ตอนนี้... แอ็ดมินคิดว่าอยากได้ทีมงานหรือคนช่วยเรื่องไหนบ้างครับ?



แอ็ดมิน: ตอนนี้องเป็น script writer ครับ เพียหนบททั้งไทยและอังกฤษ หามาครึ่งปีแล้ว T_T นอกนั้นก็คงเป็นทีมใหม่ที่จะมาทำโปรเจกต์ต่อไปของบีคบีคไปพร้อมๆ กับ 12 ทางครับ

เจ็ทเตอร์: ย้อนเรื่องกลับมา หลังจากทีแอ็ดมินได้เปลี่ยนมาสร้างเกมออนไลน์แทนออฟไลน์ ปัญหาของการสร้างเกมออนไลน์เยอะไหมครับ? ส่วนมากเจอปัญหาอะไรบ้าง?

แอ็ดมิน: เยอะมากครับ เรื่องส่วนใหญ่เป็นเรื่อง technical คือเราต้องทำให้รองรับคนได้เยอะมากๆ ในขณะที่เดียวกันครับ

เจ็ทเตอร์: ขออนุญาตถามเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างทีม BigBug ซึ่งเป็นทีมสร้างและพัฒนาเกมกับผู้ใช้บริการบ้าง ด้วยความที่เป็นเกมแรกๆ ของไทยและไม่ได้เปิดให้บริการเกมด้วยตัวเอง พอจะเล่าถึงการติดต่อเล่นเรื่องให้บริการเกมในตอนแรกได้บ้างมั๊ยครับ?

ว่าติดต่อหรือรู้จักได้อย่างไร? และใช้เวลานานมั๊ยกว่าทางผู้ให้บริการจะตอบกลับมา?

แอ็ดมิน: จังๆ ไปติดต่อบริษัทใหญ่แห่งหนึ่งวันละครึ่ง แต่วกนี่ ผู้บริหารเค้าย้ายออกมา ก็เลยออกมาด้วยครับ (ซึ่งคิดว่าสิแล้วเพราะบริษัทใหญ่ตัดสินใจอะไรช้ามาก ต้องผ่านบอร์ดตลอด admin ใจร้อนนะ)

เจ็ทเตอร์: ผู้เล่นหลายท่านลงสับลงสับและสับสนครึ้มในเรื่องของหน้าที่การทำงานของส่วนที่พัฒนาให้กับผู้ให้บริการ เลยอยากให้อแอ็ดมินช่วยแปลงในใจนี้ครึ้มว่าระหว่างค่ายเกม กับบริษัทผู้พัฒนาเกมนั้นมีการทำงานร่วมกันหรือแบ่งหน้าที่กันในส่วนไหนบ้าง? ต่างกับเกมจากต่างประเทศแล้วผู้ให้บริการเข้าไปเปิดบ้างรึเปล่า? เพราะบ๊อดคือเป็นค่ายเกมคนไทยแรกๆ เลยก็ว่าได้ถ้าจะไปถามค่ายเกมเกาหลีก็จะกระไรอยู่ กระผมเองก็พูดเกาหลีไม่เป็นชะด้วย --;

แอ็ดมิน: พูดง่าย ๆ ว่าแทนที่ค่ายเกมจะซื้อเกมจากเกาหลีมาให้บริการ ก็ซื้อจากบ๊อดก็แทนครับ ทุกอย่างนอกนั้นก็เหมือนกันหมด อีกอีกเป็นผู้ทำ content ทั้งหมด ส่วนค่ายเป็นผู้ให้บริการและดูแลผู้เล่นครับ

เจ็ทเตอร์: รู้สึกยังไปบ้างครึ้มตอนที่รู้ว่าเกมของเราจะได้เปิดให้บริการจริงๆ ชักที?

แอ็ดมิน: จุ้นจืดๆ ตัวเอนจะแล้วจะชักครึ้ม ทั้งกระดากตนจะชอบเกมของพวกเรามั้ย ตอนที่คนเข้ามาเล่นครั้งแรก server ล่ม นี่บรรยายความรู้สึกไม่ถูกเลย

เจ็ทเตอร์: แล้วหลังจากเกมดำเนินมาถึงช่วง Open beta เรื่อยมาจนถึงช่วง Commercial มามีปัญหาที่เกิดขึ้นต่าง จากเดิมมากไหมครึ้ม?

แอ็ดมิน: ปัญหา ก่อน OP จะเป็นด้าน Technical เพราะเกมไม่เคยรองรับ user เยอะขนาดนั้นมาก่อน หลังจาก OP แล้วจะเป็นทางด้าน content ครึ้ม เช่น hero ไม่บาลานซ์ ปัญหา user ทำอะไรแปลกๆ ที่เราไม่เคยคิดมาก่อน เพราะด้วยความที่เกมเราถูกออกแบบมาให้ dynamic มากๆ คือชี้ไว้แต่ละตัวละครทำอะไรได้เยอะมาก พอมารวมกันแล้ว

หลายครั้งเลยเจอปัญหาที่เราไม่เคยถึงนะครึ้ม

เจ็ทเตอร์: ว่าแต่ปัญหาเยอะแบบนี้แก้กันยังไงเนี่ย ครึ้ม?

แอ็ดมิน: เราจะเรียงลำดับปัญหาว่ามาตอนไหนแล้วไล่แก้ อันสำคัญก่อนนะครึ้ม อย่างทุกอาทิตย์เราจะให้ admin ไม่ทำอะไร แก้ bug หรือปรับ balance ก็อย่างเดียวกัน

เจ็ทเตอร์: คุยกันเรื่องสร้างกันมาเยอะแล้ว กลับมาที่เกมออนไลน์ไทยที่ชอตฮิตกันทั่วพระนครในตอนนี้อย่างไรถึงต้องเป็นสิบสองทาง? ได้แรงบันดาลใจมาจากไหนครึ้ม?

แอ็ดมิน: อยากให้คนไทยรักกันนะครึ้ม ช่วงที่เริ่มทำเป็นช่วงที่เมืองไทยแบ่งข้างทะเลาะกันเยอะมาก (ดูเหมือนตอนนี้ก็ยังเป็นอยู่เนะ) เลยอยากเอามากลั้วมาเป็นตัวแทนบอกให้รู้ว่าเราควรจะเลิกแยกกันได้แล้ว เพราะเรายังมีปัญหาอีกเยอะที่คนไทยต้องช่วยกันแก้ไขกับคนอื่นทั้งโลกครึ้ม

เจ็ทเตอร์: พูดถึงเดี่ยวนี้เกมออนไลน์มันก็มีเยอะไปหมดตามความคิดของแอ็ดมินแล้ว คิดว่าเกมเรามีจุดแข็งจุดเด่นตรงไหนครึ้ม?

แอ็ดมิน: มีเคมี* มั๊งครึ้ม ก็... ส่วนแล้วคิดว่าเราทำกันด้วยใจรัก ถยากให้คนที่เล่นเกมออนไลน์ได้เจอมิตรภาพจริงๆ ด้วยการช่วยเหลือกัน เพราะหลายเกมเข้าไป online

แต่เมื่อแยกกันก็เกลียดและเกลียดเท่านี้แล้ว



เจ็ทเตอร์: โดยส่วนตัวแอ็ดมิน อยากให้ผู้เล่นรู้สึกหรือได้รับอะไรจากเกมนี้ครับ?

แอ็ดมิน: ความสนุกในการเล่นครับ แล้วก็อยากคิดว่าการที่ทุกคนได้เข้ามาเล่นแล้วได้รู้ถึงสิ่งที่เกิดขึ้นมันก็น่าสนใจไม่แพ้การมาเล่นครับ

เจ็ทเตอร์: ใครเป็นคนเลือกว่าจะใช้ตัวละครใดเป็นตัวละครทั้งสิบสองตัวและใครเป็นคนออกแบบตัวละครทั้งสิบสองตัวครับ?

แอ็ดมิน: เบลอน แลคนที่ออกแบบตัวละครทั้งหมดของทั้งสิบสองตัวครับ

เจ็ทเตอร์: แล้วเนื้อเรื่อง เควสต่าง ๆ ละครับ ใครคิด ใครเขียนด้วย?

แอ็ดมิน: ทุกคนทำด้วยกันครับ แต่ใครจะคิดจะทำเรื่องให้ถึงขั้นแตกหักก็ครับ จากนั้นก็เขียนเนื้อเรื่องและให้เรื่อง, ครับ

เจ็ทเตอร์: อันนี้ถามแบบเจาะใจเลย...สิก, แล้วแอนซอน ตัวละครไหนเป็นนิเคซบ้างรึเปล่า?

แอ็ดมิน: านทริบ านทริบชอบก็ตัวไรอันนะ แต่สินเองก็แ้วเมื่อก่อนก็ใช้

เจ็ทเตอร์: ก็เป็นผู้อ่านหลายๆท่านคงหมดปัญหาหาใจเรื่องลูกเมียน้อย เมียหลวง เมียลับ แล้วนะครับ เพราะตัวที่แอ็ดมินชอบสุดดันเป็นวาฬะจั้น... ต่อนะครับ หลังจากที่ได้สิบสองหางได้รับกระแสตอบรับเป็นอย่างดีแบบนี้ แอ็ดมินมีการวางแผนอีกเดอะไรใหม่?

ต่อไปในอนาคตอีกบ้างครับ?

แอ็ดมิน: ากเกมนี้มันมีเนื้อเรื่องอย่างตอนนั้น เกมนี้ 24 chapter โดย 10 chapter ก็จะเป็นภาคที่สิบสอง หาง แล้วก็ยังมี concept ถึงเวลาจบในภาคต่อไป สิก็ 6 ตอนจบก็ 6 ปี

เจ็ทเตอร์: เกมมีจบแบบนี้ มีแผนจะพัฒนาสิบสองหาง ภาคสองหรือเกมออนไลน์เกมอื่นอีกมั๊ยครับเนี่ย?

แอ็ดมิน: มีครับ มีแต่เรื่องที่จะทำในภาค ตอนนี้อาจจะหาทีมเล็กนิดเดียวที่หมดใบนริบ, 10 ครับ

เจ็ทเตอร์: คิดว่ายังไงจะเป็นแนวเตาซีแอ็คชั่น 3D เหมือน เดิมมั๊ย?

แอ็ดมิน: action 3D ึ่งเบี่ยงไปหะครับ นอกนั้นก็ก็ให้เกิดความตื่นเต้น

เจ็ทเตอร์: เปลี่ยนมาคุยกันเรื่องทั่วไปของคนทำเกมบ้างดีกว่าครับ พอมารสร้างเกมออนไลน์นี้แล้วชีวิตประจำวันเป็นยังไงบ้างครับ?

แอ็ดมิน: เหมือนไม่มีอะไรครับ ตื่นมาก็ออกจากบ้านมาทำงานเลยตอนตีห้า กลับไปเลี้ยงแมวเสร็จก็นอนครับ

เจ็ทเตอร์: แล้วเอาเวลาตอนไหนไปฝึกละนั้น?

แอ็ดมิน: เ็นสิ?...?

เจ็ทเตอร์: กรรรม (-w-);แล้วปกติถ้าเกิดจู้, มีเวลาว่างขึ้นมา แอ็ดมินชอบทำอะไรบ้างครับ?

แอ็ดมิน: อ่านหนังสือครับ ถ้าเป็นเมื่อก่อนก็เล่นเกม แต่ตอนนี้ไม่มีเวลาหาะ หนังสือมันง่ายกว่าเพราะเราถือไปอ่านที่ไหนก็ได้ครับ





เจ็ตเตอร์: จนถึงตอนนี้รู้สึกยังไปกับเกมสิบสองทางที่
สร้างมาบ้างครึ่บ?

แอ็ดมิน: ดีใจที่ทุกๆ คนชอบครึ่บ โดยเฉพาะ fanart
และก็ศิลป์ต่าง, นี่เป็นกำลังใจให้อย่างดีเลยครึ่บ

เจ็ตเตอร์: แล้วกับทีมงาน คนช่วยงานคนอื่น, หรือ
ผู้เล่นละครึ่บ?

แอ็ดมิน: ต้องขอบคุณทุกคนที่ช่วยให้อะไรที่มีไม่
เป็นไปได้ ให้เป็นไปได้ครึ่บ อุปสรรคเราเยอะมาก
คงไม่มีใครเคยคิดว่าบริษัทเล็ก, อย่างนี้ก็จะทำ
อะไรออกมาสู้กับค่ายใหญ่, ต่างประเทศมาก

เจ็ตเตอร์: สุดท้ายนี้อยากจะฝากอะไรกับผู้เล่นมั้ง ครึ่บ?

แอ็ดมิน: อยากบอกว่าถ้าใครมีความฝันอะไรก็อย่าทิ้ง
ดูแลมันให้ดีครึ่บ เช่นเดียวกับ มิตรภาพของเพื่อนๆ
เราไม่ว่าออนไลน์หรือออฟไลน์ สุดท้ายนี้ขอขอบคุณ
ผู้เล่นทุกคนที่ช่วยสนับสนุน หนทางบริษัทเรายาวไกล
อยากให้ทุกคนเอาใจช่วยด้วยครึ่บ

จับหางคุป

ก็ต้องขอขอบคุณแอ็ดมินเป็นอย่างสูงที่มาร่วม
รายการของเราอีกครั้งนะครึ่บ ยังไงกระผมเองก็
หวังว่าเราคงจะได้เห็นอะไรใหม่, จากจินตนาการของ
ชายผู้นี้ทั้งในเกมสิบสองทางออนไลน์หรือในโปรเจกต์อื่น,
ต่อไปนะครึ่บ

สำหรับวันนี้เวลาของจับหางคุปก็ได้หมดลงแล้ว
ขอขอบพระคุณทุกท่านที่ติดตามมาจนถึงช่วงสุดท้ายนี้
ครึ่บ จับหน้า...ใครจะมานั่งจับหางคุปคู่กับกระผม
ต้องคอยติดตามชมในรายการ “จับหางคุป!!!!”
ลว้ลลครึ่บ!!!!

Jetter De Plane

มาเป็น downline
น้องต่ำบมีบเซอร์!



ไม่ได้ตั้งใจนะ



รับสมัคร Art Design 2 ตำแหน่ง

หน้าที่ > จัดหน้าเว็บสาร

คุณสมบัติ

- มีใจรักเกม 12 หาง
- ใช้โปรแกรม Adobe Photoshop หรือ Adobe Illustrator ได้เป็นอย่างดี (ถ้าจูนัดทั้ง 2 โปรแกรมจะดีมากเลยล่ะ)
- ทำงานเป็นทีมได้
- รับผิดชอบต่อความเห็นคนอื่น
- มีความซื่อสัตย์
- ตรงเวลา

วิธีการสมัคร

ติดต่อมาทาง E-mail ArtistTailsMag@gmail.com หรือมาพบหน้าตัวเองเล็กน้อย หลังจากนั้นเราจะติดต่อกลับไปอีกทีนะคร >w<



Special Thank!

Picture by 12Tails fanart kit

Paper pattern by Mayang Adnin, poster zalai and Splitful Pie Stock

Wooden Planks Texture by Simon Murray

Brush by raminbaker and mediaklopto

12 Tails Magazine



รับสมัคร นักเขียนบทความ เพิ่ม 6 ตำแหน่ง

หน้าที่ ➡ เขียนบทความลงเว็บไซต์แต่ละทาง ทั้งในชื่อมูลนิธิกว้างและเชิงลึก
คุณสมบัติ

- รักเกม 12 ทาง
- รู้จักใช้โปรแกรมอย่างถ่องแท้ ทั้งด้านลักษณะการเล่นแบบพื้นฐานของตัวละคร รวมไปถึงการเล่นในระดับสูงที่มีกลไกซับซ้อน และใช้ในการเล่นต่อสู้กับผู้อื่นด้วย
- มีความสามารถในการอธิบายในรูปแบบของตัวอักษรให้อ่านง่ายเข้าใจได้ง่าย
- สามารถเขียนเนื้อหาให้มีความเป็นทางการได้หลายระดับ
- ใช้โปรแกรม Microsoft Word ได้ดี
- ให้ความสำคัญเห็นคนอื่น
- มีความรับผิดชอบ
- ตรงเวลา

วิธีการสมัคร

ติดต่อมาทาง เมธินีศรี 12tailsmagazeditors@icloud.com
เพื่อขอทางเราจะติดต่อกลับไปครับ

